



Epreuve de gladiateur

S'agissant d'une épreuve démonstrative, le corps arbitral est composé de :

- De 3 arbitres de chaises
- D'un chronométreur

Pendant l'épreuve leur rôle est :

- Pour les arbitres de chaises
 - Notent l'encadrement de la démonstration par l'athlète désigné *summa rudis* selon la grille d'évaluation en annexe
 - Notent l'évolution technique proposée par les athlètes dans leur démonstration selon la grille d'évaluation en annexe
 - Notent le respect des consignes réglementaire concernant le contexte historique de démonstration selon la grille d'évaluation en annexe.
 - Notent l'engagement physiques des athlètes dans leur prestation selon la grille d'évaluation en annexe.
 - Notent l'ensemble démonstratif proposé par les 3 athlètes : entrées, sorties, salut, ...
 - A la fin du combat, ils annoncent à tour de rôle les notes attribués aux 3 démonstrateurs et invitent les athlètes à sortir en prononçant clairement : « messieurs/mesdames merci » les athlètes ressortent.
 - Parlent d'une voix haute et intelligible.
 - Sanctionnent les fautes graves, les mises en dangers, les erreurs grossières en arrêtent à tout moment la démonstration.

Les décisions prises sont incontestables.

- Le chronométreur
 - Le chronométreur surveille le temps durant l'assaut. Celui-ci doit durer 4 minutes maximum et 3 minutes minimum.
 - Une fois les 3 minutes atteintes il crie fort et distinctement « 1 minute ».
 - Une fois les 3 minutes 30 atteintes il crie fort et distinctement « 30 secondes »
 - Quand le temps de 4 minutes est dépassé il crie fort et distinctement « Haltes »
 - Quand les 3 minutes sont écoulées, il le signale en disant « Temps ! » et en levant un bras. L'assaut prend fin immédiatement.
 - Il note le score sur la feuille de scores et aide au bon déroulement de la compétition.

Les athlètes sont appelés par les arbitres de table à se présenter dans l'aire de combat.

Quand les athlètes sont dans la surface de sortie les arbitres annoncent la paire présentée :

« Thraex versus Murmillo »

« Thraex versus Hoplomachus »

« Hoplomachus versus Murmillo »

« Mesdames/messieurs à vous »

Les athlètes rentrent et font leur présentation. Leur entrée, les ordres donnés par le *summa rudis*, les exécutions techniques, l'engagement physique, les consignes historiques, la spectacularité sont notés par les arbitres tout au long du combat sans intervention de leur part.

Les arbitres peuvent cependant intervenir à tout moment en criant haut et fort « Haltes » en cas de :

- Problème technique mettent en cause la sécurité
- Accident
- Sortie de la zone réglementaire
- Faute grave

La fin du temps réglementaire et après l'annonce des points obtenus les arbitres font ressortir les combattants de la zone de combat. « Mesdames/messieurs, Merci »

La présentation « gladiateur » **est une épreuve d'équipe** composée de 3 athlètes.

- Le type de couple présenté est tiré au sort.
- Les rôles sont tirés au sort.

Les 3 athlètes de l'équipe doivent donc être en mesure de faire tous les rôles.

Ce n'est pas un duel de combat au sens où les athlètes ne s'opposent pas en marquant des points pour vaincre l'autre à tout prix.

Ce n'est pas une chorégraphie

Il s'agit d'une **épreuve collaborative dans laquelle les athlètes du trio** doivent chercher à exprimer un maximum de technique, d'engagement physique et de contrôle pour mettre l'ensemble en valeur selon une grille de points préétablis.

Le tirage au sort du type d'opposition et des rôles de chaque athlète de l'équipe.

Les 3 athlètes qui composent l'équipe de démonstration se présente à la table des arbitres 30 minutes avant leur horaire de passage. Ils tirent au sort la paire qu'ils devront présenter soit :

1. « Thraex versus Murmillo »
2. « Thraex versus Hoplomachus »
3. « Hoplomachus versus Murmillo »

Ensuite ils tirent au sort leur place dans le trio soit :

- « Summa Rudis »
- « Thraex »
- « Hoplomachus »
- « Murmillo »

En fonction des résultats des tirages au sort les 3 athlètes peuvent alors se préparer et se présenter à proximité de la zone de combat 4 minutes avant leur horaire de passage.

Le matériel utilisé

Les athlètes doivent impérativement proposer une présentation avec le matériel règlementaire afin d'assurer leur sécurité. Ce matériel est décrit en annexe en fonction de la classe d'âge.

Les arbitres peuvent à tout moment interrompre la présentation s'ils considèrent que le matériel mis en action présente un danger ou ne correspond pas aux critères historiques demandés.

Règles de comportement

- Les athlètes font une présentation de combat contrôlé avec un « arbitre » qui fait partie de l'équipe de démonstration.
- Les athlètes ne doivent en aucun cas faire une chorégraphie.
- Les arbitres peuvent sanctionner avec les points techniques tout élément chorégraphique avéré.
- Les athlètes s'arment, s'habillent et s'équipent sous leur propre responsabilité.
- Les organisateurs ne peuvent être tenue pour responsable de la sécurité des athlètes.
- Les organisateurs déclinent toute responsabilité en cas de blessures.

Les athlètes s'engagent :

- À signer le formulaire d'acceptation des risques et le présent règlement.
- À suivre les règles de sécurité de façon scrupuleuse.
- À ne pas intervenir pendant le passage des autres concurrents.
- À ne pas contredire les choix des arbitres de table et des chronométreurs.
- À porter des vêtements sportifs et validés pas le corps arbitral.
- À porter les protections obligatoires.

Le matériel est vérifié par les organisateurs avant que la compétition ne commence. L'organisation est susceptible de fournir l'armement qui sera utilisé pour le combat.

Les techniques interdites

Lors de la démonstration sont strictement interdits :

- Les coups d'estoc
- Les coups de taille
- Les coups de pieds
- Les coups de genou

Il est interdit de projeter son partenaire au sol, de réaliser des clés de bras, de coude, des torsions de cou.

Toute action jugée dangereuse pourra être sanctionnée par le corps arbitral

Techniques autorisées

En dehors des techniques interdites à l'article 7.3 toutes les autres actions sont autorisées.

Il est autorisé d'amener son partenaire au sol sans projection.

Il est autorisé d'entailler son adversaire sur l'ensemble des zones du corps.

Il est autorisé de désarmer.

Dans tous les cas toutes les actions techniques ne mettant pas en danger son partenaire son autorisé

Art. 7.6 notations

Les notations sont faites sur 4 critères et sur un total maximum de 160 points. Les arbitres donnent chacun une note sur 160 et c'est la moyenne des 3 notes des arbitres de table qui donne la note finale.

Notation technique (50 points maximum par arbitre)

Les arbitres notent de 1 à 5 la réalisation technique de la présentation selon les 10 critères suivants :

1. Exécution de l'attaque UNUS
2. Exécution de l'attaque DUO
3. Exécution de l'attaque TRES
4. Exécution de l'attaque PERCUTITE
5. Exécution des enchainements
6. Exécution des décalages à droite
7. Exécution des décalages à gauche
8. Variation technique
9. Appuis et gardes
10. Gestion de la distance

Notation physique (50 points maximum par arbitre)

Les arbitres notent de 1 à 10 la réalisation physique de la présentation selon les 5 critères suivants :

1. Vitesse d'exécution
2. Rythme du combat
3. Adaptation physique au partenaire
4. Précision des actions techniques
5. Endurance sur la longueur du combat

Notation artistique (35 points maximum par arbitre)

Les arbitres notent de 1 à 5 la réalisation artistique de la présentation selon les 8 critères suivants :

1. Entrée sur l'aire de démonstration
2. Salut de début et salut et fin du combat
3. Positionnement du Summa Rudis
4. Pertinence des interventions du Summa Rudis
5. Qualité des interventions du Summa Rudis
6. Qualité des ordres du Summa Rudis
7. Attitude des combattants lors des interventions du Summa Rudis

Notation historique (25 points maximum par arbitre)

Les arbitres notent de 1 à 10 l'historicité de la présentation.

En cas d'égalité de plusieurs trio les notes historiques des équipes à égalité seront prises en compte pour départager les trios. Si après la prise en compte de la meilleure note historique pour définir le trio vainqueur, les arbitres prendront ne compte dans l'ordre la note technique, la note physique puis la note artistique. Si après ces différentes prises en compte les équipes sont encore à égalité elles seront déclarées à égalité.